BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Toko Mix merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian pria dan wanita. Toko tersebut beralamat di jalan Dipatiukur No.58 Bandung. Produk yang dijualnya berupa kaos oblong, kaos polos, kaos raglan, sweater, dll. Toko tersebut khusus menjual produk-produk menggunakan *brand*-nya dengan merek Mix.

Sistem penjualan yang dilakukan saat ini masih dilakukan secara konvensional, sehingga pelanggan dituntut untuk datang langsung ke toko jika ingin membeli produk tersebut, akibatnya pelanggan toko Mix saat ini yaitu pelanggan yang berada di wilayah Bandung saja. Masalah lainnya yang dimiliki oleh toko Mix saat ini adalah dalam hal mempromosikan produknya dan manajemen pelanggan, manajemen produk, serta manajemen laporan yang belum dikelola dengan baik sehingga kesulitan pemilik toko dalam monitoring stok produk, pertumbuhan penjualan dan retur barang. Selain itu ditemukannya masalah mengenai adanya keterbatasan lokasi penjualan dan waktu pelayanan yang diberikan kepada pelanggan toko Mix, yang membuat toko tersebut mengalami kesulitan untuk mendapatkan pelanggan baru. Besarnya biaya yang dibutuhkan untuk membuka cabang baru merupakan salah satu faktor

penghambat dalam mengembangkan usaha, akibatnya usaha tersebut mengalami kendala dalam memperluas pemasaran produknya.

Berdasarkan masalah diatas maka diperlukan pembangunan *E-Commerce* pada toko Mix, karena *E-Commerce* dapat membantu dalam memecahkan masalah terhadap proses kerja, proses transaksi antara penjual dan pembeli sehingga proses tersebut menjadi lebih efisien. Selain itu dengan kecepatan, jangkauan, dan kemudahan yang diberikan dalam layanan *E-Commerce* tentunya dapat memberikan keuntungan pada semua pihak.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Kesulitan toko Mix dalam mengelola transaksi penjualan.
2. Kesulitan pemilik toko dalam manajemen laporan penjualan.
3. Kesulitan pemilik toko dalam manajemen pelanggan.
4. Kesulitan pemilik toko dalam mengelola data produk.
5. Sulitnya pelanggan untuk mendapatkan informasi produk dan terbatasnya pelayanan yang diberikan kepada pelanggan.
6. Kesulitan dalam mempromosikan produk yang dijual.
7. Kesulitan dalam memperluas daerah pemasarannya.
8. Mahalnya biaya untuk membuka cabang baru.
9. Kesulitan pemilik toko dalam monitoring stok produk, pertumbuhan penjualan dan retur barang

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maksud dari penelitian ini adalah membangun situs *E-Commerce* pada toko Mix.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan toko Mix dalam mengelola data transaksi penjualan.
2. Memudahkan pemilik toko dalam membuat laporan penjualan.
3. Memudahkan pemilik toko dalam mengelola data pelanggan.
4. Memudahkan pemilik toko dalam mengelola data produk.
5. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi produk dan dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggannya.
6. Memudahkan dalam mempromosikan produk yang dijual.
7. Memudahkan dalam memasarkan produk yang lebih luas wilayah pemasarannya.
8. Mencari alternatif lain untuk menggantikan cabang baru dengan biaya yang lebih murah.
9. Memudahkan pemilik toko dalam monitoring stok produk, pertumbuhan penjualan dan retur barang.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, baik dalam pengumpulan dan pengolahan data, maka ruang lingkup penelitian hanya mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. Manajemen Produk

   a. Pengelolaan data produk seperti tambah produk, dan edit produk.

   b. Detail produk misalnya warna pakaian, ukuran pakaian, gambar pakaian, harga pakaian, stok pakaian, dll.

   c. Produk terbaru diambil dari beberapa produk berdasarkan tanggal input data paling baru.

   d. Pengelolaan produk diskon terhadap produk tertentu yang memiliki promo diskon.

   e. Pengelolaan stok produk dibagai menjadi dua bagian yaitu stok produk untuk dijual secara *offline* (dijual lewat toko langsung) dan stok produk untuk dijual secara *online* (dijual melalui *E-Commerce*).

2. Manajemen Pembuatan Laporan

   Laporan dapat dibuat dan dicetak berdasarkan periode yang telah ditentukan, yang terdiri dari laporan :

   a. Laporan Penjualan

   b. Laporan Stok Produk

   c. Laporan Retur Penjualan

   d. Laporan Pengiriman

3. Manajemen Pelanggan

   a. Tambah Pelanggan

   b. Edit pelanggan

4. Manajemen Pembayaran

   a. Pembayaran *offline* dilakukan melalui *transfer* antar rekening bank yang terdiri dari rekening bank BCA dan Mandiri. Selain itu mendukung pembayaran secara tunai, dan *COD (Cash On Delivery).*

   b. Pembayaran *online* melalui *Paypal (Payment Gateway).*

5. Manajemen Shipping

   Pengiriman barang menggunakan dua jenis jasa pengiriman barang yaitu:

   a. Jasa pengiriman JNE dengan paket regular dan YES.

   b. Jasa pengiriman TIKI.

6. Memiliki fasilitas *Backup* dan *Restore Database*, yang disimpan dalam media penyimpanan yang lain.
7. Memiliki fasilitas pengelolaan retur yang disertakan informasi mengenai syarat dan ketentuan dalam melakukan retur.
8. Dilengkapi fitur pencarian, seperti pencarian produk pada *frontend*, pencarian diskon, *groups*, *users*, *member*, dan lainya pada *backend*.
9. Menampilkan produk rekomendasi seperti, produk yang paling banyak dibeli oleh pelanggan lain.
10. Transaksi hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang sudah terdaftar, oleh karena itu sistem ini dilengkapi dengan fasilitas pendaftaran dan *Login* agar proses transaksi dapat dilakukan dengan aman dan nyaman.
11. Fitur riwayat pembelian berisi informasi mengenai daftar produk yang sudah pernah dibeli oleh pelanggan sebelumnya.
12. Pelanggan dapat memberikan rating terhadap barang yang dipilihnya.

13. Adanya informasi lewat *email* pelanggan untuk setiap proses yang dilakukan oleh pelanggan.
14. Mendukung *Search Engine Optimization* (SEO) yang terdaftar pada *search engine* sehingga mempermudah pelanggan dalam melakukan pencarian *website* ini jika menggunakan mesin pencarian karena akan tampil pada *page* pertama.
15. Mendukung *tracking* pengiriman barang yang terintegrasi dengan website jasa pengiriman barang agar pelanggan dapat mengetahui posisi barang yang dikirim.
16. Analisis Pemodelan Sistem

    Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana pemodelan proses bisnisnya menggunakan *Flowmap,* pemodelan data menggunakan *Entity Relationship* dan pemodelan fungsionalnya menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
17. Bahasa Pemrograman

    Dalam pembangunan website *E-Commerce* ini akan menggunakan bahasa pemprogram PHP sebagai Aplikasi pengembang dan MySQL sebagai *Database Management System*.
18. Keamanan
    a. Memiliki *IP-Dedicated* yang cocok digunakan untuk situs yang menggunakan *credit card payment* seperti layanan *E-Commerce* di Toko Mix karena mendukung SSL.

b. Menggunakan *Secure Socket Layer* (SSL) dan mendukung *protocol* https untuk menjamin keamanan transfer data.

c. Anti *SQL Injection* dan anti XSS (*Cross Site Scripting*).

19. Komunikasi

a. Menggunakan email yang didaftarkan pelanggan.

b. *Instant Messaging* (IM) Yahoo Messenger untuk media komunikasi *real time*.

c. Melalui SMS atau telepon ke nomor telepon yang telah disediakan.

d. Melalui *Social Networking* seperti Facebook atau Twitter.

20. Pengguna aplikasi

a. Administrator

b. Pemilik Toko

c. Petugas Gudang

d. Petugas Kasir

e. Pelanggan

f. Pengunjung

21. Fitur Unggulan

Fitur unggulan dari aplikasi ini adalah :

a. *Dashboard Management System*, yaitu alat yang dapat memberikan tampilan antar muka secara visual yang digambarkan dalam bentuk grafik atau diagram berdasarkan laporan perusahaan dalam periode waktu yang telah ditentukan. Halaman ini berguna untuk melihat total

stok produk per tahun, pertumbuhan penjualan per tahun, serta total retur barang.

b. Untuk mendukung sistem keamanan maka dibuatkan *setting production* yang berguna untuk menyembunyikan atau mengalihkan pesan *error* pada saat sistem sedang mengalami masalah/gangguan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi Literatur.

      Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

   b. Observasi.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

   c. Wawancara.

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Metode pengembangan perangkat lunak.

   Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

   a. *System / Information Engineering*

      Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware* dan *database*.

   b. *Analysis*

      Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

   c. *Design*

      Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum coding dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

d. Coding

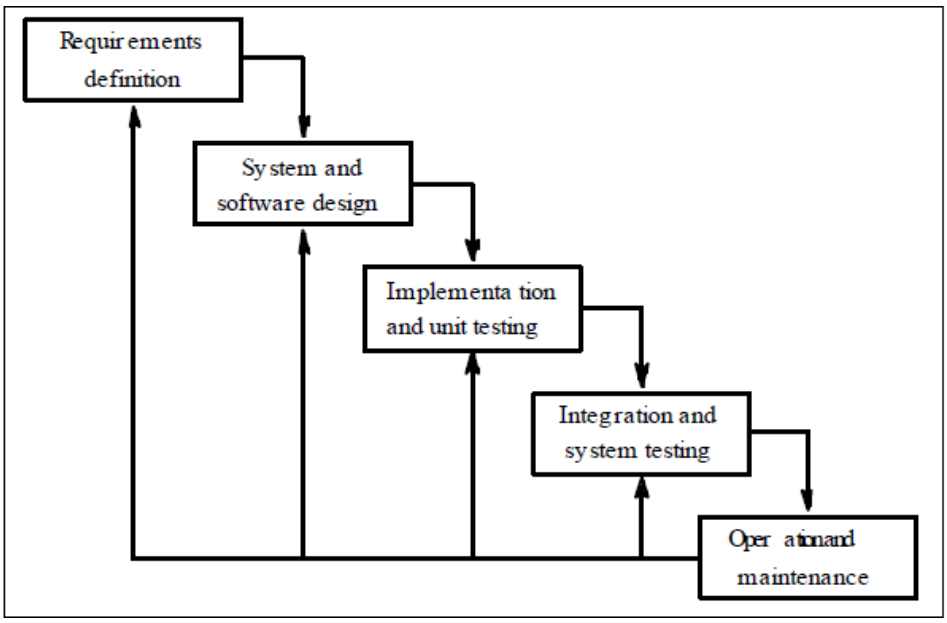
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design.

e. Testing

Testing adalah sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Maintenance

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.



Gambar 1.1 Model Waterfall (Ian Sommerville 2004)

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mendapatkan gambaran yang lengkap dan jelas mengenai masalah yang dibahas, maka Penulis membagi laporan tugas akhir ini ke dalam lima bab dengan gambaran sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjabarkan profil singkat tempat skripsi mengenai sejarah instansi, visi dan misi instansi, struktur organisasi, deskripsi tugas, sedangkan

landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun *E-Commerce* pada toko Mix.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencangkup pemodelan sistem yang dibuat, seperti *Entity Relationship Diagram (ERD), Diagram Konteks* dan *Data Flow Diagram (DFD).* Tahap perancangan berisi tahapan-tahapan dalam perancangan antar muka, perancangan *input* dan perancangan *output,* disertai keterangan komponen yang mendukung terciptanya suatu aplikasi yang dinamis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem. Selain itu, akan dibahas tentang pengujian dari aplikasi yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari setiap tahapan yang dilewati dalam penelitian tugas akhir ini, dan berisi saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.